

Living Forest

Un juego de Aske Christiansen
Ilustrado por Apolline Etienne

Kodama

Créditos	1	Fin de la partida	8
Componentes	2	Modo solitario	10
Objetivo del juego	3	Objetivo del juego	10
Preparación	4	Preparación	10
Turno de juego	5	Turno de juego	11

El terrible Onibi nunca ha sido más peligroso... Ha accedido al Círculo de los Espíritus y está atacando ferozmente el Árbol Sagrado, mientras sus llamas amenazan a todos los seres vivos del Bosque. Pero los Espíritus de la Naturaleza no luchan solos: Sanki ha enviado pequeñas criaturas de luz, los Kodama, para ayudarles a enfrentarse a esta amenaza cada vez mayor.

¡Encarna a uno de estos 4 Espíritus de la Naturaleza y aprovecha la ayuda de los Kodama en todo lo posible para salvar el Árbol Sagrado!

Se requiere el juego base de Living Forest para jugar con esta expansión.

Créditos

Un juego de
Aske Christiansen

Ilustrado por
Apolline Etienne

Editado por 
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Editado en España por
Maldito Games
www.malditogames.com

Traducción al español
Sito Palacios

Revisión en español
Claudia González Pablos
Víctor Pérez García
Raúl Fernández Aparicio
José Antonio Alonso Barrueco

Componentes

32 cartas:

22 cartas de Kodama:

Símbolo de Kodama presente en cada carta de Kodama, que se puede usar durante la fase de acciones

Elementos que aporta el Kodama, usados para realizar acciones

6 cartas de Kodama de **Flor**



6 cartas de Kodama de **Árbol**



6 cartas de Kodama de **Agua**



El fondo de la carta de Kodama varía según su tipo.

Coste del Kodama en Flores

4 cartas de Kodama iniciales, 1 para cada uno de los 4 Espíritus de la Naturaleza



5 cartas de Animal Guardián de nivel 2



5 cartas de Animal Guardián de nivel 3



Las nuevas cartas de Animal Guardián

Las 5 nuevas cartas de Animal Guardián de nivel 2 funcionan todas de la misma manera: con ellas, puedes realizar 2 veces la misma acción básica que figura en la carta, cuando lo normal es realizar 2 acciones diferentes.

Las 5 nuevas cartas de Animal Guardián de nivel 3 funcionan todas de la misma manera: te permiten realizar 1 acción adicional del tipo que figura en la carta, además de tus acciones básicas.

4 mini-tableros individuales de Ayuda del Bosque



1 tablero de Kodama
anverso (modo normal)
reverso (modo solitario)



2 losetas de Roca para Atraer a un Kodama



1 figura de Onibi



16 fichas de Elemento
(anverso/reverso)



12 losetas de Árbol Protector de Kodama



1 expositor de Árbol Protector para ordenarlos



Las nuevas losetas de Árbol Protector de Kodama

Hay 12 Árboles Protectores nuevos, de 6 tipos distintos, disponibles en un nuevo expositor. Estos Árboles son específicos de los Kodama y diferentes de todos los Árboles Protectores del juego base.

1 loseta de Onibi
(modo solitario)



1 ficha de Ira de Onibi
(modo solitario)



Objetivo del juego

Igual que en el juego base, serás un Espíritu de la Naturaleza que intenta salvar el Bosque. Las 3 estrategias para lograrlo siguen siendo las mismas: plantar Árboles Protectores diferentes o reunir Flores Sagradas o extinguir Fuegos. Sin embargo, para ganar la partida, ahora necesitarás un mínimo de **13 Árboles o 13 Flores o 13 Fuegos**, y no 12 como en el juego base. Dependiendo de ciertas condiciones que se describen más adelante, es posible que necesites 15 Árboles, 15 Flores o 15 Fuegos para ganar.

Preparación

1 Empieza con la preparación del juego base habitual, con una excepción: baraja las nuevas cartas de Animal Guardián de nivel 2 y nivel 3 con sus respectivos mazos antes de revelar las 4 primeras cartas de cada uno.

2 Coge el mini-tablero individual de Ayuda del Bosque y la carta de Kodama inicial asociada al Espíritu de la Naturaleza con el que vas a jugar. Baraja esta carta con el resto de tus cartas de Animal Guardián iniciales. Encaja el mini-tablero en el borde izquierdo de tu tablero de Bosque.



3 Coloca el tablero de Kodama, con el anverso bocarrriba (modo normal), junto al Círculo de los Espíritus.

Ordena las cartas de Kodama según su tipo: Flor, Árbol o Agua.

Coge las 6 cartas de cada tipo y haz lo siguiente:

- en partidas de 4 jugadores, retira 1 al azar
- en partidas de 3 jugadores, retira 2 al azar
- en partidas de 2 jugadores, retira 3 al azar

Devuelve a la caja las cartas retiradas sin mirarlas; no se utilizarán en esta partida.

Baraja cada mazo por separado y colócalos, bocarrriba, en sus espacios correspondientes del tablero de Kodama. Los fondos de las cartas coinciden con la ilustración del tablero.

Deja las fichas de Elemento junto al tablero de Kodama.



4 Coloca las losetas específicas de **Árbol Protector** de Kodama en el nuevo expositor, según su valor en orden ascendente de izquierda a derecha, y sitúa el expositor junto a los otros dos.

5 Coloca las 2 losetas de **Roca** 🏹🌸 sobre las 2 rocas del **Círculo de los Espíritus** que contienen la acción 🏹✂️, localizadas entre las rocas 🏹☀️ y 🏹💧.

Coloca la figura de **Onibi** en la roca **siguiente al Espíritu de la Naturaleza** que será el último en jugar durante el primer turno.



En esta preparación, Otoño es el último Espíritu de la Naturaleza en jugar su primer turno. La figura de Onibi se coloca en la roca siguiente a la figura de Otoño, en sentido horario.

Turno de juego

Las fases de un turno de juego son idénticas a las del juego base, con solo unas pocas modificaciones.

Fase de Animales Guardianes

Ahora tienes 1 carta de Kodama inicial en tu mazo personal y podrás reunir más durante la partida. **En la fase de Animales Guardianes**, si robas una carta de Kodama, añádela a tu Línea de Apoyo del mismo modo que añades cualquier otro Animal Guardián.

El símbolo de Kodama no tiene ningún efecto durante esta fase.

Fase de acciones

Al inicio de tu fase de acciones, suma el número de símbolos de Kodama 木 que tienes en tu Línea de Apoyo y tu Bosque. Si tienes al menos 2 símbolos de Kodama, obtienes diferentes ventajas según la cantidad de símbolos de Kodama 木 visibles:

- Con 2 símbolos de Kodama 木木 visibles, puedes coger 1 ficha de Fragmento. Colócala junto a tu Bosque.
- Con 3 símbolos de Kodama 木木木 visibles, puedes coger 1 ficha de Elemento. Colócala junto a tu Bosque.
- Con 4 símbolos de Kodama 木木木木 visibles, puedes realizar 1 acción básica adicional (*ver explicaciones en la página 9*) **durante el turno actual**.

Puedes elegir tantos beneficios como desees a cambio de un coste total igual o menor al número de símbolos de Kodama 木 visibles.

Ejemplo

Juan tiene 6 Kodama en su Línea de Apoyo. Decide realizar una tercera Acción básica (4木) y coger 1 ficha de Fragmento (2木). Podría haber optado por coger 2 fichas de Elemento (2x 3木) o coger 3 fichas de Fragmento (3x 2木) o usar solo 5木 para coger 1 ficha de Fragmento (2木) y 1 ficha de Elemento (3木).



Las fichas de Elemento



Estas fichas solo se pueden usar 1 vez y te otorgan una bonificación a tu elección: +2☀️ o +2💧 o +2🌱 o +1🌀 o +1🌸.

Una ficha solo aumenta el valor de un único Elemento. Puedes asignar varias fichas a un mismo Elemento o a Elementos diferentes.

Si usas varias fichas durante un mismo turno, puedes aumentar, por tanto, el valor de 1 o más Elementos.

Durante tu fase de acciones, en tu turno, si usas una ficha de Elemento, colócala al final de tu Línea de Apoyo, después del Elemento elegido, con su cara correspondiente hacia arriba. Permanecerá ahí hasta el final del turno de juego. La bonificación elegida es válida durante toda tu fase de acciones y toda tu fase de fin del turno de juego. En caso de elegir el Elemento 🌸, puede hacer que ganes la partida.

Al final del turno de juego, cuando muevas tus cartas de Animal Guardián de tu Línea de Apoyo a tu pila de descarte, devuelve junto al tablero de Kodama las fichas de Elemento que hayas usado durante el turno actual.

Puedes usar inmediatamente las fichas de Elemento que obtengas durante un turno o guardarlas para un turno posterior.

Las acciones



Atraer a un Kodama

Esta nueva acción se presenta en la expansión Kodama.

Suma el número de  visibles en las cartas de tu Línea de Apoyo, tu Bosque, **tus losetas de Victoria** y las fichas de Elemento **que puedes elegir** para usar durante el turno actual.

Ten en cuenta que el coste de las cartas de Kodama no se debe tener en cuenta para este cálculo.

Coge de encima de 1 de los 3 mazos del tablero de Kodama, **solo 1** carta de Kodama cuyo coste, indicado en la esquina inferior derecha de la carta, sea igual o menor a tu número de  visibles.

Si coges la última carta de Kodama de un mazo, ese espacio se queda vacío hasta el final de la partida y la condición de victoria correspondiente se modifica de 13 a 15 de manera permanente.

Añade esta carta encima de tu mazo personal, bocabajo.

Luego mueve la figura de Onibi en el Círculo de los Espíritus en sentido horario:

- ✿ avanza 1 roca en una partida de 4 jugadores
- ✿ avanza 2 rocas en una partida de 3 jugadores
- ✿ avanza 3 rocas en una partida de 2 jugadores



Onibi salta sobre las rocas donde hay figuras de otros Espíritus de la Naturaleza, y viceversa.

Por **cada** figura de Espíritu de la Naturaleza sobre la cual salte Onibi, añade 1 ficha de Fuego de valor 2 al centro del Círculo de los Espíritus.

Igual que en el juego base, no puede haber nunca más de 7 fichas de Fuego en el centro del Círculo de los Espíritus.



Avanzar por el Círculo de los Espíritus

Al avanzar por el Círculo de los Espíritus, si te encuentras con la figura de Onibi, salta sobre ella del mismo modo que harías con los otros Espíritus de la Naturaleza.



Plantar 1 Árbol Protector



Hay 6 nuevos tipos de Árboles Protectores disponibles: los Árboles específicos de Kodama. Solo puedes plantar 1 Árbol Protector de cada tipo, para un máximo de 6 Árboles Protectores nuevos diferentes. 5 de estos Árboles Protectores otorgan inmediatamente tantos Elementos adicionales (☀️, 💧, 🌱, 💧 o 🌸) como el número de símbolos de Kodama 木 visibles en tu Línea de Apoyo y tu Bosque. Comprueba los 木 en cada turno, ya que su número puede variar según las cartas que robes.



El Árbol Protector de valor 8 otorga 1 木 de forma permanente. Puedes tener esto en cuenta instantáneamente si tienes Árboles de Kodama específicos en tu Bosque, pero no puedes tenerlo en cuenta en este turno para los beneficios otorgados por los símbolos de Kodama (ver página 6) al comienzo de tu fase de acción, dado que este momento ya ha pasado.

Ejemplo

Alicia tiene 4 木: 3 木 en su Línea de Apoyo y 1 木 en su Bosque. Usa 1 de sus 2 acciones para Atraer a Animales Guardianes. Tiene 11 ☀️: 7 ☀️ por sus cartas y 4 ☀️ por su nuevo Árbol Protector de Kodama que le otorga ☀️.



Fin de la partida

La partida termina al final de una fase de acciones completa en la cual uno de los Espíritus de la Naturaleza haya conseguido cumplir al menos 1 de las siguientes condiciones:

- ☼ Plantar 13 Árboles Protectores diferentes (o 15, si el mazo de cartas de Kodama de Árbol está vacío),
- ☼ Extinguir 13 Fuegos (o 15, si el mazo de cartas de Kodama de Agua está vacío),
- ☼ Reunir 13 Flores (o 15, si el mazo de cartas de Kodama de Flor está vacío).

Aclaraciones sobre acciones básicas y acciones adicionales



En este juego hay 2 tipos de acciones: acciones básicas y acciones adicionales. Las acciones básicas que realices tienen que ser diferentes, independientemente de las acciones adicionales que tengas.

Normalmente, puedes realizar 2 acciones básicas durante tu turno. Sin embargo, ten en cuenta lo siguiente:

- Con 3 símbolos ☹️ en tu Línea de Apoyo, pierdes 1 acción básica.
- Con 4 símbolos 🌳 en tu Línea de Apoyo y tu Bosque, obtienes 1 acción básica adicional.

Supongamos que tu Línea de Apoyo te permite realizar al menos 2 acciones básicas:

- El **Árbol Protector** del juego base que tiene un coste de 11 🌱 permite realizar la misma acción básica 2 veces (en lugar de 2 acciones diferentes).
- Los nuevos **Animales Guardianes** de nivel 2 permiten realizar la misma acción básica 2 veces, siempre que sea del tipo indicado en su carta.

Los efectos del **Árbol Protector** y las cartas de Nivel 2 son acumulables.

Por ejemplo: Si tienes ese **Árbol Protector** y uno de los nuevos **Animales Guardianes** de nivel 2 y, además, puedes realizar 3 acciones básicas, entonces esas 3 acciones pueden ser idénticas siempre que sean del tipo indicado en la carta de nivel 2.

En otras palabras, el **Árbol Protector** con un coste de 11 🌱 y las nuevas cartas de nivel 2 no te otorgan una acción adicional, sino que te liberan de tener que realizar acciones básicas **diferentes**.

Independientemente de tus acciones básicas, tienes la posibilidad de obtener acciones adicionales que pueden ser idénticas o diferentes de las acciones básicas, a través de:

- el **Círculo de los Espíritus**
- las esquinas de tu tablero de Bosque
- los nuevos **Animales Guardianes** de nivel 3

Modo solitario

Objetivo del juego

Ganas la partida si consigues reunir 13 Flores 🌸 entre tu Línea de Apoyo y tu Bosque.

Pierdes la partida si se cumple uno de los casos siguientes:

- Si tienes que coger una carta de Varano de Fuego del tablero de Varano de Fuego y ese mazo está vacío.
- Si tienes que colocar una octava ficha de Fuego en el Círculo de los Espíritus.
- Si tienes que retirar una loseta de Victoria del tablero de Kodama y no queda ninguna.

Preparación

Selecciona 1 Espíritu de la Naturaleza y coge todos sus componentes correspondientes, excepto sus losetas de Victoria, que se dejan en la caja.

Prepara la partida como se describe en la expansión Kodama, a excepción de lo siguiente:

- Coloca **solo 1** loseta de Árbol Protector de cada tipo en los 3 expositores. Devuelve a la caja todas las losetas de Árbol Protector sobrantes.
- Coloca solo 7 cartas de Varano de Fuego en el tablero de Varano de Fuego y devuelve a la caja las cartas sobrantes.
- En el Círculo de los Espíritus:

👤👤👤 Coge las 3 figuras de Espíritus de la Naturaleza no utilizadas y colócalas en las rocas iniciales como en una partida de 3 jugadores.

👤👤👤 Coloca la figura de Onibi

en la roca ➡🌸 con el peón blanco en la tercera posición.

👤👤👤 Coloca la figura del Espíritu de la Naturaleza con el que vas a jugar en la roca ➡🌸 con el peón blanco en la cuarta posición.



Coloca el tablero de Kodama con su cara de modo solitario bocarriba.

Baraja todas las cartas de Kodama (excepto las cartas de Kodama iniciales) y colócalas bocarriba en el tablero de Kodama, en sus espacios correspondientes.

En la primera columna del tablero de Kodama, coloca las 3 losetas de Victoria del Espíritu de la Naturaleza no utilizado que se encuentre más cercano a la figura de Onibi en el tablero del Círculo de los Espíritus en sentido horario.

Coloca en la segunda columna las 3 losetas de Victoria del siguiente Espíritu de la Naturaleza y, luego, en la tercera columna, coloca las 3 losetas de Victoria del Espíritu de la Naturaleza no utilizado más alejado de la figura de Onibi.

Coloca la loseta de Onibi con su cara de 2  hacia arriba junto al tablero de Kodama.

Coloca la ficha de Ira de Onibi sobre una de las 9 losetas de Victoria del tablero de Kodama, según el nivel de dificultad que hayas elegido. Hay 9 niveles, siendo 1 el más fácil.



En esta preparación, juegas con Invierno y el nivel de dificultad elegido es 3.

No coloques ninguna ficha de Fuego de valor 2 en el centro del Círculo de los Espíritus.

La partida ya está lista para empezar.

Turno de juego

En el modo solitario, se aplican las mismas reglas que en una partida multijugador, a excepción de lo siguiente:

- **No** muevas a Onibi al realizar la acción .
- Durante la partida, si saltas sobre la figura de Onibi en el Círculo de los Espíritus, retira 1 ficha de Fuego a tu elección del centro del Círculo de los Espíritus, si hay alguna.

En el modo solitario, todas las fichas de Fuego retiradas del Círculo de los Espíritus se devuelven al suministro.

Al final de un turno de juego, el paso 2 ¡Onibi está atacando el *Árbol Sagrado!* se modifica de la siguiente manera:

No añadas fichas de Fuego al Círculo de los Espíritus, ni siquiera si has cogido Animales Guardianes durante el turno actual.

- 1 Avanza la figura de Onibi **2 rocas** en sentido horario en el Círculo de los Espíritus.
- 2 Cada vez que Onibi salte sobre un Espíritu de la Naturaleza distinto de aquel con el que estás jugando, retira la siguiente loseta de Victoria de ese Espíritu de la Naturaleza del tablero de Kodama, de arriba abajo. Si Onibi salta sobre tu Espíritu de la Naturaleza, añade 1 ficha de Fuego de valor 2 al centro del Círculo de los Espíritus.
- 3 Si retiras la loseta de Victoria que tiene encima la ficha de Ira de Onibi, retira también esta ficha y voltea la loseta de Onibi a su cara de 3🌀. A partir del siguiente turno de juego y hasta el final de la partida, Onibi avanzará ahora 3 rocas en lugar de 2.
- 4 Por cada línea del tablero de Kodama, añade al Círculo de los Espíritus 1 ficha de Fuego del valor **más alto** visible en esa línea. Si no has retirado ninguna loseta de Victoria de una línea, no añadas ninguna ficha de Fuego por esa línea.



Ejemplo

*El turno de juego ha terminado y Onibi está atacando el *Árbol Sagrado*. Su figura avanza 2 rocas; salta sobre la figura de Primavera. Retiras del tablero de Kodama la última loseta de Victoria de Primavera, sobre la cual estaba la ficha de Ira de Onibi. Como has retirado esta ficha, volteas la loseta de Onibi a su cara que indica que ahora avanzará 3 rocas. Añades 2 fichas de Fuego de valor 4 y 1 ficha de Fuego de valor 2.*